

El repertorio y su pretensión de objetividad en la creación arquitectónica: desplazamiento del criterio intuitivo del arquitecto hacia la elección y validación por el usuario

The repertoire and its claim to objectivity in architectural creation: intuitive criterion shift toward choosing an architect and user validation

Miguel Jaenicke Fontao*

Resumen:

La existencia de sistemas y teorías que pretenden establecer un método objetivo y transferible defienden una postura “científica” en la respuesta arquitectónica sin emplear elementos arbitrarios ni intuitivos propios de “lo artístico-simbólico”. Estas teorías defienden el uso de distintos repertorios, unas veces analizando los patrones históricos immanentes a la arquitectura en su dimensión espacio-temporal, otros recurren a la pura combinatoria aritmética de distintas soluciones a un mismo problema. Este desplazamiento entre el criterio subjetivo del arquitecto hacia el consenso colectivo (intersubjetivo) o la elección subjetiva del usuario final valida la pretensión de objetividad de la teoría, sustituyendo el concepto de autoría por el de mediación técnica en los procesos de generación arquitectónica y urbanística a través del propio repertorio. Finalmente se analizan los métodos, procesos de generación y aplicación de dichos repertorios y los conflictos que de ellos se pueden derivar, valorando soluciones y críticas a dichos modelos.

Palabras-clave: repertorio, método, sistema, lenguaje, patrón, símbolo, customización, participación, objetividad, tipología.

Abstract:

The existence of systems and theories that aim to establish an objective and transferable method defend a “scientific” position in the architectural response without using intuitive or arbitrary elements belonging specifically to the “artistic-symbolic”. These theories advocate the use of different repertoires, sometimes by analyzing the historical patterns immanent to the architecture in their spatial and temporal dimension, others resort to pure arithmetic combinatorial of different solutions to the same problem. This shift between the architect’s subjective criterion to, either the collective consensus (intersubjective) or the subjective choice of the client-user validates the claim of objectivity of the theory, substituting the concept of authorship by the technical translation in the processes of architectural and urban generation through the own repertoire. Finally, we analyze methods, generation and application processes of these repertoires and the conflicts that can be derived, evaluating solutions and reviews to these models.

Keywords: repertory, method, system, language, pattern, symbol, customization, participation, objectivity, typology.

* Miguel Jaenicke Fontao: sócio fundador do escritório SIC – FAM antes de 2009. Arquitecto pela ETSAM, UPM (2004). Estudos Avançados no Departamento de Ideação Gráfica Arquitetônica (2011) na ETSAM. Máster em Planejamento e Desenvolvimento Territorial Sustentável, Facultad de Geografía de la UAM (2010). Doutorando na ETSAM. Licenciatura em Filosofia na UNED. É co-criador do “Vivero de iniciativas ciudadanas” [VIC]. Bolsista no MIT, Chicago (2000/2001). Palestrante em diferentes universidades espanholas e internacionais.

Introducción

Realmente es difícil encontrar una definición de arquitectura, o incluso llegar a saber cuáles son sus partes intrínsecas o generadoras, su verdadera función o su razón de ser. Las aproximaciones se hacen “en espiral” como recopilación, búsqueda de denominadores comunes o de corrientes de pensamientos más claras en ocasiones que otras, según la lucidez de la época o de sus pensadores.

Una de las primeras definiciones que nos encontramos es la de Vitrubio y su famoso *utilitas, firmitas y venusta*, esto es, utilidad, solidez, y belleza (1999, p.5). Cabe destacar encontrar que, después de casi dos mil años después, las definiciones sobre la misma apenas han variado. Durante las épocas posteriores, todos o casi todos los grandes teóricos de la arquitectura revisan de alguna manera las tres cualidades principales de la arquitectura apuntadas por Vitrubio. Algunos añaden más características, otros dan más importancia a algunas sobre otras, pero a lo largo del

estudio de las teorías y tratados existe una continuidad clara en los tres pilares básicos de la misma. Y es por ello por lo que Vitrubio establece las bases teóricas de un arte funcional, mucho más funcional que las demás, o mejor dicho, con una función más necesaria, más “antropológica”, en la que, como algunas teorías afirman, el funcionalismo lo puede ser todo, llegando a negarse todo tipo de belleza, ornamento o función estética, ya que las “máquinas” de vivir, protegerse, resguardarse o relacionarse serán bellas por sí mismas: simplemente cumpliendo de la manera más fiel y ajustada su cometido, su función y funcionalidad.

Es importante señalar que, como se ha repetido en muchas ocasiones y ha quedado reflejado en muchas teorías a lo largo de la historia de la arquitectura, el funcionalismo puro no ha existido nunca. Y si ha existido siempre se ha dicho que lo funcional era bello, que la “máquina de habitar” era hermosa por sí misma y por el cumplimiento íntegro y

perfecto de su función, como un barco, un coche o un tocadiscos. El que un objeto se ajuste a una necesidad humana y la cubra de la manera más perfecta debe ser bello por naturaleza.

Igualmente las teorías más estéticas han afirmado que la función es la propia belleza. Las teorías y propuestas estéticas siempre han reivindicado la conexión del arte y la arquitectura con el cosmos y el orden, por medio de la geometría y la proporción. La belleza como vehículo que conmueve al ser humano, como lenguaje sublime en conexión con la divinidad. Las proporciones de la arquitectura provocan la empatía con el ser humano, con la escala.

En ambas corrientes, sea esta más funcionalista o por el contrario más estética, la práctica arquitectónica ha gozado tradicionalmente de un gran subjetivismo por parte de los autores de la misma (si bien es cierto que el funcionalismo siempre ha sido más proclive a eliminar o, al menos, minimizar el subjetivismo del autor). Este subjetivismo, asociado en ocasiones a la figura del artista, a la intuición o al genio, posee una indudable dificultad de transmisión, bien sea entre profesionales como con usuarios y sociedad en general. Esto ha derivado a veces en incomprensión sobre la justificación de las soluciones adoptadas, tachándolas de gratuitas, injustificadas, arbitrarias o caprichosas. En otras ocasiones se han reconocido como genialidades, adelantos o de gran sensibilidad por parte del autor. Pero es induda-

ble de que todos los aspectos subjetivos pertenecen a la interioridad del autor y su habilidad para generar obras de calidad.

El funcionalismo, por tanto, ha procurado siempre, aun reconociendo el subjetivismo y la arbitrariedad existente en la práctica arquitectónica, establecer vinculaciones objetivas como respuestas causa-efecto a las necesidades existentes. En el presente trabajo se va más allá del eterno debate entre la función y la forma indagando en aquellos métodos que han propuesto la arquitectura como un sistema objetivo en la generación del objeto arquitectónico. En dichos procesos se establece un inevitable desplazamiento de la labor subjetiva o intuicionista del arquitecto hacia el usuario, en el que se deposita la responsabilidad en la elección, la justificación de las decisiones e incluso la propia creación arquitectónica. Estas teorías reducen el papel del arquitecto a un mero “posibilitador” que por medio de la herramienta repertorial permiten al cliente-usuario la elección de la propuesta o bien el creador de las células o átomos con los que compondrá finalmente la arquitectura demandada.

En numerosas ocasiones se ha debatido acerca de los componentes artísticos y técnicos de la arquitectura. A medio camino entre una de las artes clásicas y una disciplina técnica arquitectos, artistas, técnicos y críticos han expresado sus dudas, inquietudes, negaciones o postulados que han sido reflejados a lo largo de la historia de la

misma de muy diferentes formas. Echando la vista atrás al revisar los numerosos tratados, definiciones o tratados podemos encontrar numerosas afirmaciones acerca de aspectos más o menos alejados que siempre orbitan sobre alguno o los dos aspectos: el artístico y el técnico. Muchos de los grandes tratados y teóricos de la arquitectura estudiaron la celeberrima tríada propuesta por Vitrubio en los albores de nuestra era. Algunos dotaban a una de las tres cualidades de mayor importancia sobre las demás, otros eliminaban alguna de las tres. Hasta la época moderna dicha tríada no se sintetizó en el binomio forma-función, en el que cada una de las partes expresaba la bicefalia constituyente de la Arquitectura. De nuevo teóricos y críticos se apresuraron por defender uno de los dos aspectos sobre el otro en teorías más cercanas al funcionalismo o a la expresión artística.

La arquitectura es, en efecto, un arte científico, o una ciencia artística, ya que es indudable que posee aspectos técnicos y funcionales insoslayables, aunque no es susceptible de ser reducida a una mera técnica como bien demuestra su rica historia teórica y práctica. La arquitectura forma parte de lo que se denomina un “arte fronterizo” (TRIAS, 1991), es decir, un arte que es primero que los demás artes, que permite que estos se desplieguen a partir de la cualidad fronteriza que posee la arquitectura, a saber: el espacio. La arquitectura como la música, explica Trias, despliegan los componentes espaciales y tempora-

les que permiten a las otras artes establecerse a partir de estas dos categorías sobre lo hermético, lo oculto, lo que no ha llegado a ser. Es por tanto un arte que dota de espacio a las artes, que está o constituye el límite o la razón fronteriza de las artes en su componente espacial. Tanto la música como la arquitectura son artes “abstractas y asemánticas” en palabras de Trias.

Fundamentación

La existencia de diversas prácticas arquitectónicas, derivadas del método de abordar la misma, supone la fundamentación para el proceso de desarrollo del objeto arquitectónico, su validación y contrastabilidad. La arquitectura engloba sistemas y agentes interrelacionados que según como estos se configuren, las restricciones que posean, las fases en las que actúen o los aprioris con los que cuentan establecen métodos muy diferenciados de actuación, más o menos permeables, contrastables, creativos o inteligibles.

No se trata de juzgar el valor de cada uno ni defender una posición frente a otra sino establecer un método comparativo que en base a una serie de factores defendidos o criticados por otros sistemas nos permita tener una idea de cada sistema, el cual llevará asociado los repertorios correspondientes y desembocará en el papel destinado a otros actores del proceso arquitectónico y a la propia enseñanza de la disciplina.

Según Yona Friedman (1973), esta distancia entre el subjetivismo del arquitecto o planificador y el objeto recibido por el resto de agentes en el proceso arquitectónico, especialmente el usuario, es debido a la formación de un mito como es el cliente-tipo, un personaje no real que condensa las necesidades específicas del futuro cliente medio. Este cliente-tipo es el pretexto, en palabras de Philippe Sers, para un subjetivismo total en materia de creación arquitectónica y para el abuso de poder del urbanista, que impone sus propios gustos al cliente en función de su sistema de valores personal (aunque sea de un modo inconfesado). Como dice Moneo: “[...] los arquitectos que hacen uso del concepto de arbitrariedad para fundamentar su trabajo son numerosos, si bien siempre han eludido confesar abiertamente que tal era el caso” (MONEO, 2005, p. 34).

Tanto los sistemas subjetivos como los sistemas objetivos ponen de manifiesto la importancia de un agente (sujeto): mientras los sistemas subjetivos dependen de la creatividad del autor, el cual utiliza sus propios repertorios ocultos en base a sus propias referencias personales, los cuales son transformados en un símbolo que transmite el mensaje “interpretable” los sistemas objetivos sólo recurren a eliminar dicha condición del arquitecto desplazándola al cliente-usuario. De esta forma la pretensión de objetivismo es simplemente una dejación de las responsabilidades del arquitecto a nivel creativo, que las delega en el usuario-cliente, agente profano en términos crea-

tivos. Esto se suple mediante las advertencias, que no dejan de ser avisos razonados y lógicos de las consecuencias que implica para el usuario la elección de una u otra alternativa, sin que exista un proceso creativo de por medio, sino la mera elección de una alternativa sobre “todas las posibles”. De esta forma ambos sistemas siguen basando su generación en el sujeto y su elección sin-referencias contrastables, simplemente sustituyendo la responsabilidad de la misma a uno (el arquitecto) u otro actor (el cliente).

Por el contrario el sistema intersubjetivo genera una objetividad más real, ya que es un objeto (los patrones y su lenguaje) el elemento central de la creatividad arquitectónica, relegando a los sujetos a un segundo plano. Es por ello por lo que no es tan importante la ejecución de dicho lenguaje, esté realizada por el arquitecto, el cliente, el usuario o ambos. El objeto prima sobre la capacidad discrecional, subjetiva o intuitiva del agente que opera o lo desarrolla, sea este de un tipo u otro, incluso independientemente de su formación o experiencia.

Si bien es cierto que el arquitecto posee un mirada más profunda respecto a la historia de la arquitectura, en la que rastreando los edificios y las ciudades de las distintas culturas, a lo largo del tiempo y del espacio, esto repercute de forma muy importante en su capacidad de desvelar y desentrañar los patrones subyacentes en la arquitectura, y por tanto de ponerlos en práctica, variarlos, transformarlos, mejorarlos o solventar

conflictos que pueden darse entre unos y otros. Pero no por ello se torna en una competencia exclusiva de la que el arquitecto posee su única verdad o capacidad de generar arquitectura. Muy al contrario esta verdadera objetividad, generada y construida por siglos y miles de culturas en todas las partes de la tierra ha formado una grandísimo pool genético que conforma un saber tan vasto e intemporal que cualquier agente puede estudiarlo y extraer sus conclusiones, poniendo en práctica dicho conocimiento en la creación del objeto arquitectónico necesario para satisfacer sus necesidades más específicas.

El sistema intersubjetivo, por tanto, funciona de una forma paradójica, al generar el objetivismo por la suma de los criterios subjetivos es capaz de establecer las pautas subyacentes a la historia y el estudio de la disciplina y, una vez constituido como un sistema autónomo se posiciona de manera preexistente al sujeto particular que lo pone en práctica, de forma que este simplemente conseguirá customizar de forma subjetiva el lenguaje de patrones, el cual se verá inalterado en su mayor parte debido a que la variación admisible por parte de un solo sujeto sobre el depósito del conocimiento acumulado es infinitamente menor. Pero es suficiente para que cualquier objeto arquitectónico se singularice y sea apropiado por cada agente, de forma que este sistema permite una variación infinita. La múltiple interpretación no es a la hora de recepcionar el símbolo generado por el autor, como en los sistemas subjeti-

vos, sino que se realiza en el propio desarrollo de creación arquitectónica. La interpretación del objeto (intersubjetivo) se realiza en la traducción del mismo por cada sujeto, en cada cultura, para un espacio y un tiempo determinado.

Sistemas subjetivos

Christopher Alexander contrapone, en su ensayo “Notas sobre la síntesis de la forma”, las culturas inconscientes de las culturas autoconscientes. Recogemos una reflexión acerca del concepto:

Los esquimales, como todas las culturas inconscientes, usan técnicas ricas pero simples, y jamás pierden de vista, que estas son simples herramientas al servicio de su necesidad de habitabilidad y adaptabilidad. En las culturas autoconscientes, en cambio, la división del trabajo comporta especialización, visión fragmentada del mundo, y con ella todo tipo de espejismos y exageraciones: formales, tecnológicas, funcionalistas. (PESCI, 1977, p. 6)

Por tanto el grado de desarrollo de las sociedades modernas hace que entren en juego numerosos factores accesorios a la arquitectura como respuesta funcional, pero en cambio que potencias elementos identitarios, ideológicos, de poder, consumo, estilos, modas, etc. Esto hace que la arquitectura pueda ser concebida como un vehículo de expresión de elementos socioeconómicos o culturales que se alejan de la respuesta

simple a la necesidad primigenia, por lo que dicha desviación genera un tipo de práctica diferenciada, más artificiosa, o como dice Alexander autoconsciente.

Prosigue Alexander diciendo:

Las culturas inconscientes se encuentran más cercanas a los objetos naturales, el cual “está directamente formado por las fuerzas que actúan sobre el mismo y nacen dentro de él”. En el caso de las culturas autoconscientes, las cuales recurren a la artificialidad del objeto “hecho por el hombre” también existen dichas fuerzas, pero, en palabras de Alexander, “existen muchas otras latentes que no tienen posibilidad de influir en la forma tan directa con el resultado de que el sistema, en cuyo contexto está el objeto, puede ser inestable. La forma puede hacerse estable respecto a todas esas fuerzas solamente con medios artificiales. El método artificial más usado, es aquel conocido por “proyección”; en el cuál un solo proyectista trata de generar intuitivamente la forma. (PESCI, 1977, p. 27)

Según Alexander el proyecto arquitectónico es un método para “estabilizar” las fuerzas del objeto realizado por el hombre que no pertenecen al mismo, sino que son externas a él, dependen del contexto y otras variables. Responde a la planificación de las variables externas al objeto,

en la medida de lo posible, para poder tener una visión holística del objeto artificial (hecho por el hombre). Esta práctica, la proyectual, suele ser intuitiva a la hora de generar una forma, aunque, dice Alexander, no es la única.

El aumento significativo del subjetivismo se genera como una desvirtuación del estado primigenio de la práctica arquitectónica, en la que bien el arquitecto realiza una función concreta de traducción de lenguajes técnicos entre los usuarios y los constructores para llevar a cabo las obras arquitectónicas o estos prácticamente no existen como tales ya que cada usuario es capaz de desarrollar sus propias obras de acuerdo a sus necesidades, utilizando para ello el lenguaje de patrones existente.

Alexander explica como el arquitecto es sólo una persona que posee una mirada profunda sobre los patrones, cosas que puede tener cualquier persona pero que el arquitecto debe tener:

En fin de cuentas, es común decir que un gran creador posee un talento que no tienen las personas corrientes, y suponer que la capacidad de crear un edificio maravillosos y lleno de vida depende, sencillamente, de ese talento. No obstante, muchas personas estarán de acuerdo en que la fuerza creativa de un arquitecto, su habilidad para hacer algo hermosos, reside en su capacidad de observación correcta y profunda. (ALEXANDER, 1981, p. 179)



Figura 1 - Esquema de Y. Friedman: el circuito de información entre usuario y planificador.

1. También este aspecto será capital en la noción de grupo crítico: el número más allá del cual no es posible poner en práctica ninguna utopía debido a que sobrepasa los límites para que esta sea realizable. (Utopías realizables).
2. Alexander sustituye el concepto de “necesidad” por el de “fuerza” ya que el primero puede fácilmente no ser objetivo, no da indicaciones sobre el género de forma que satisface la necesidad y es demasiado limitado.

Por parte los aspectos cuantitativos¹ desbordan la práctica arquitectónica, como explica Yona Friedman:

[...] el número de clientes se ha hecho enorme. [...] En nuestra imagen primitiva el “cliente” hablaba directamente con el arquitecto acerca de sus necesidades específicas. Y como era frecuente que el cliente no tuviera muy claro el concepto de cuáles eran sus necesidades. El arquitecto debía consagrar gran parte de su tiempo a reunir información suficiente para concretar dichas necesidades. (1973, p. 16).

La dedicación mínima que el arquitecto debía dedicarle al cliente para conocer sus necesidades² específicas y, de esta manera, poder ofrecer una respuesta adecuada a las mismas, necesita de un tiempo generoso para que el trabajo se pueda realizar con profundidad y rigor. Friedman argumenta que la rápida expansión de los clientes y las demandas a los arquitectos hace que estos no dispongan de tiempo material para acometer el estudio de las necesidades específicas de cada cliente con las garantías existentes anteriormente por lo que la solución pasa por aumentar el número de arquitectos o disminuir el tiempo dedicado a cada cliente (figura 1).

La decisión tomada fue la segunda. Prosigue Friedman:

Los arquitectos y urbanistas se dijeron: nos es imposible descubrir las necesidades específi-

cas de cada usuario. Intentemos, pues, averiguar las necesidades “medias” de esos “futuros usuarios”, o, con otras palabras, las necesidades específicas del futuro usuario [...] Así, pues, si sólo se satisfacían las necesidades de este usuario medio [que no existe], esto implica lógicamente que ninguna de las necesidades específicas de ningún usuario real habrá sido usuario real [que existe], satisfacemos al que no existe. (1973, p. 17) (figura 2)

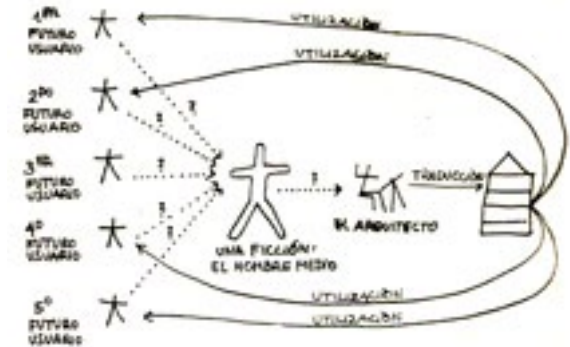


Figura 2 - Esquema de Y. Friedman: la ficción del usuario medio.

Esta es la gran coartada para que el arquitecto, que antes era capaz de definir objetivamente las necesidades “medias” se vea superado por la gran cantidad de información que llega de múltiples clientes. Este opta por sublimar toda la información en una ficción que supone un cliente que no existe pero es capaz de sustituir a todos aquellos futuros usuarios que necesiten del arquitecto. A partir de este cliente medio se definen sus necesidades específicas (falacia en el encadenamiento de ideas) y se dota de respuesta a las

mimas. Pero es aquí donde reside el nacimiento del subjetivismo: la “zona de estrangulamiento” como la denomina Friedman supone el que todo el flujo de información se condensa en el arquitecto y su repuesta de forma que este manipula la información (las informaciones particulares) al residir está en la ficción del cliente medio. Es esa manipulación de la información la que deriva en el subjetivismo, ya que las respuestas no se adecuan a las informaciones fehacientes ni se corresponden con los usuarios reales, sino que responden a una ficción manipulable o voluble.

Participación y desplazamiento de la subjetividad

La pretensión de eliminación del subjetivismo o intuicionismo por parte del autor de la práctica arquitectónica se torna en un mero desplazamiento del subjetivismo al tomar como autor no sólo el arquitecto sino también el usuario. Cuando el marco de estudio engloba a los agentes participantes en el proceso de creación de la obra arquitectónica, en el que necesariamente participan el cliente, el usuario final (normalmente el mismo), el constructor o artesano y la finalmente la colectividad como receptora de la obra.

El subjetivismo denunciado como abuso infundable (Friedman) o la pérdida del conocimiento innato del lenguaje arquitectónico por parte de cada individuo (Alexander) es utilizado por los arquitectos como un saber propio no compartido que no permite una contrastación y validación

objetiva del mismo. Dice Alexander: “La mayoría de la gente se considera incompetente para diseñar algo y cree que sólo pueden hacerlo correctamente arquitectos y planificadores” (1981, p. 189). Esto repercute directamente sobre el cliente-usuario ya que este no es capaz de penetrar en dichos mecanismos debido a que ha perdido la capacidad de recibir la información necesaria para su participación en el proceso de generación arquitectónica. Es por ello por lo que este se limita a la recepción de la obra creada por el arquitecto.

Esta relación viciada no sucedía en un estado ideal pasado. Tanto Friedman como Alexander apelan a un pasado idealizado en el que el usuario era el absoluto protagonista de las decisiones que configuraban finalmente la obra arquitectónica, mientras que el arquitecto se limitaba a ser un transmisor, un traductor o un mero “posibilitador” de distintas opciones susceptibles de ser elegidas por el cliente-usuario. En este estado era el cliente-usuario el que ejercía su derecho subjetivo en la elección de los parámetros, patrones u opciones del repertorio existente que mejor le convenían para sus necesidades específicas. El subjetivismo, por tanto, seguía existiendo de forma clara, sólo que esta vez en manos del cliente-usuario, el cual podía ser recomendado o asesorado por el arquitecto mediante “advertencias” o un conocimiento más profundo del repertorio, pero en última instancia las decisiones eran tomadas por él.

Al desplazar la elección de los elementos seleccionados del repertorio al cliente-usuario mediante de forma discrecional el arquitecto-planificador era “eximido” de cualquier tipo de responsabilidad atribuida a una posible arbitrariedad, gratuidad o intuicionismo en el proceso de generación arquitectónica. El arquitecto se limitaba a ser un mero apoyo al cliente en el despliegue del repertorio. En ocasiones el arquitecto no forma parte ni siquiera del proceso de decisión y creación arquitectónica debido a que su trabajo principal, la creación del repertorio y sus advertencias (Friedman), es el mecanismo que se presenta al cliente para la elección repertorial y su transformación en la obra se realiza directamente a través del artesano-constructor.

En palabras de Friedman:

El futuro usuario (cliente) encuentra, en lugar de un arquitecto, un repertorio de todas las posibles organizaciones (soluciones) susceptibles de ser exigidas por su manera personal de utilizar el futuro “hardware”. Este repertorio (que es necesariamente limitado) debe ser presentado al cliente de una forma que él sea capaz de descifrar. Así mismo, a cada número del repertorio se le ha asignado, además de la notación de cada solución, una advertencia. Esta advertencia informa al futuro usuario, siempre en términos comprensibles para él, acerca de los resultados (ventajas e inconvenientes) que provocará por sí mismo, desde el punto de vista

de la utilización, al escoger un número concreto del repertorio. (1973, p. 22)

El cliente-usuario debe ser el que toma las decisiones de un repertorio previamente creado (o desvelado), en gran medida por el arquitecto. El repertorio contiene información objetiva acerca de las implicaciones que tiene cada decisión, algo que depende del criterio del arquitecto, que debe razonar dichas advertencias siendo razonables y lógicas. Con dicha información el cliente debe ser capaz de tomar la decisión más adecuada a sus necesidades específicas. Una vez escogido el “hardware” esté será construido por el constructor.

Es importante la tesis de Friedman:

La responsabilidad de todo el proceso recaerá sobre el usuario, toda vez que habrá sido prevenido a tiempo de las propiedades de la solución por él escogida [...] A primera vista parece que el arquitecto o el urbanista, que durante siglos han conservado sus respectivos papeles de traductores, han sido eliminados del proceso [...] No es, pues, el arquitecto o el urbanista quien ha sido eliminado del proceso, sino su antiguo papel. Aquellos pueden encontrar su lugar en el nuevo proceso, pero con un cometido nuevo: construir el repertorio. (1973, p. 24)

Por tanto la pretensión de objetividad pasa de forma inexorable por la asunción de la subjetividad y

la responsabilidad de la misma por el usuario. La objetividad conseguida no es más que el proceso que implica eludir gran parte de las responsabilidades tradicionales del arquitecto a la hora de implantar unos criterios de diseño en el proceso de creación arquitectónica, los cuales son delegados en el usuario. No se sustituyen los procesos existentes antaño sino que cambian de responsable.

De forma similar propone Alexander la cuestión del lenguaje de patrones cuando hace recaer en el usuario o en cualquiera de nosotros la responsabilidad de desvelar el lenguaje propio interior, que llevamos adormecido, para ir desarrollando un proceso de composición y generación arquitectónica, con la ayuda o guía del arquitecto, pero sin que ello conlleve una mayor implicación por parte del planificador que la que propone Friedman.

La incorporación de la participación en el proceso de generación arquitectónica se torna falaz cuando esta implica una eliminación de la creatividad en pos de un mero desplazamiento de elecciones discrecionales de un agente a otro. De esta manera el desplazamiento por sí no conlleva más que la eliminación de la responsabilidad de elección o generación artística del arquitecto a otro agente, sea este el cliente, el usuario u otro. Pero este esquema hace recaer factores que antes estaban en posesión del arquitecto en otro agente, el cual, generalmente, se encuentra menos formado, al menos desde un punto de vista de saber arquitectónico (el estudio de la discipli-

na a lo largo de las épocas, culturas o territorios). Esto hace que no pueda ser un eximente el validar un sistema objetivo de cara al arquitecto haciendo recaer una responsabilidad encubierta en un agente profano del cual no se puede esperar una respuesta que se le niega al autor (arquitecto o planificador) por el mero hecho de ser oculto.

La verdadera participación pasa por un empoderamiento del agente externo, el cual debe poder manejar los mismos parámetros o reglas de la composición y generación arquitectónica de forma que sus decisiones, criterios, elecciones y responsabilidades en la elaboración de la misma puedan ser comparables a las del arquitecto propio de un sistema subjetivo. Esto pasa por la equiparación de sujetos (agente) en la práctica arquitectónica, manteniendo invariante el objeto principal (el lenguaje de patrones como elemento objetivo-inter-subjetivo) y haciendo recaer la responsabilidad, la creatividad, las decisiones y las justificaciones en el sujeto que actúa, sea este el agente que sea.

Es por tanto la brecha entre agentes (sujetos) la que vicia el concepto de participación al equiparar sujetos tan lejanos entre sí para eximir responsabilidades al agente que las puede tomar con una mayor responsabilidad (el arquitecto), aunque en numerosas ocasiones las malas prácticas de estos, o los abusos (inconfesados) de estos en la elaboración arquitectónica generen tensiones para eliminar dicha potestad. Si bien hay que establecer mecanismos para regular dichas prác-

ticas, controlando que el subjetivismo no deven- ga en una suerte de arbitrariedad injustificada, no por ello se debe eliminar el elemento de creación artística, resida en el agente que resida, en pos de un supuesto objetivismo que empobrece la práctica, y por ende el objeto arquitectónico.

Sistemas objetivos e intersubjetivos

La arquitectura, por tanto, se encuentra situada de forma participada por criterios objetivos, propios de la ciencia, y de criterios subjetivos, propio de las artes plásticas.

Para describir cada sistema nos referiremos a la explicación de Friedman (figura 3):

Supongamos que debemos describir un sistema de tal forma que una persona cualquiera pueda comprender de qué sistema se trata. Hay dos modos de hacer esta descripción: el primero consistiría en dar un cierto número de instrucciones en forma de secuencia, ordenada de manera tal que cualquier persona (sean cuales sean sus gustos, su cultura, su raza, sus convicciones) pudiera ejecutarla. Una vez ejecutada la secuencia, el resultado será el mismo, sea cual sea el “experimentador”. Un sistema tal lo calificaremos de “objetivo”(o “científico”)³ [...] Resulta bastante evidente que cuando conocemos el resultado de una experiencia de este tipo, siempre podemos reconstruir, con

gran “aproximación”, la secuencia de operaciones que había sido prescrita. (1973, p. 29).

Por tanto el sistema objetivo presenta una cualidad que es la “reproducibilidad”, es decir, el resultado no depende del sujeto sino del proceso que se sigue, del método. Aunque Friedman reconoce que el propio método puede venir condicionado por elementos de otro orden como el contexto⁴, en esencia si el método se repite de acuerdo a las normas por las que está regido el resultado será prácticamente el mismo. En este sistema, por tanto, la autoría del proceso queda anulada por el proceso mismo, aunque es indudable que el propio método debe tener un creador detrás que establezca las reglas y directrices que deben ser seguidas para la consecución del mismo. El sistema objetivo depende primordialmente del método, el cual se servirá de sus reglas, repertorios, aplicabilidad y validación para garantizar la objetividad del mismo, la predictibilidad y la anticipación, el contraste y la comparación del que son característicos los sistemas objetivos.

Por el contrario los sistemas subjetivos o intuitivos (figura 4) están basados en las decisiones fundamentalmente del autor, en nuestro caso del arquitecto o planificador. La “descripción intuitiva” como la denomina Friedman, supone la utilización del “símbolo”. Prosigue Friedman: “Este símbolo puede ser todo aquello que lleva un “mensaje”. Se trata de un contenido de información que no es comunicable por otro medio

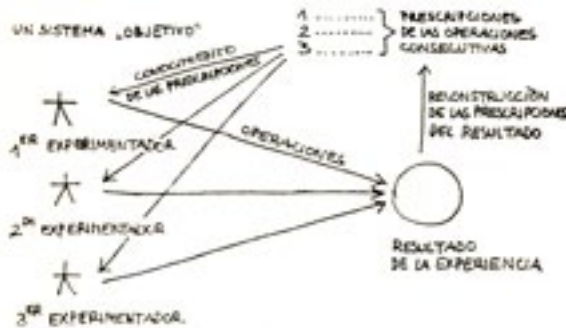


Figura 3 - Esquema de sistema objetivo, según Y.

3. Apunta Friedman que el sistema, además, deberá ser descrito de la forma más precisa posible.

4. El elemento “contextual” puede definir el resultado final dependiendo de las distintas posibilidades de condiciones, de forma que dos contextos serán considerados diferentes si los resultados contextuales que comportan son también diferentes.

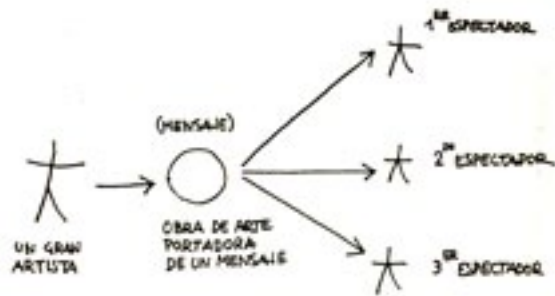


Figura 4 - Esquema de sistemas subjetivos, según Y.

(por esta razón se necesita el símbolo), y podemos afirmar casi con absoluta seguridad que el contenido de un mismo y único símbolo será entendido de forma diferente por cada “experimentador”, según sus gustos, su cultura, su raza y sus convicciones.

La diferencia entre los dos sistemas queda expuesta de forma clara: mientras el sistema objetivo no es susceptible de interpretación, ya que el resultado es el mismo para todas las ocasiones en que es reproducido independientemente del agente que lo ejecute el sistema intuitivo depende del símbolo (TRIAS, 1991, p. 51) que genera un autor y su significación será tan variable como el número de agentes receptores del mismo puedan interpretar.

El sistema objetivo es, por tanto, convergente hacia un único resultado (output) aunque numerosos agentes bien diferenciados lo ejecuten (input). Por el contrario el sistema intuitivo será divergente debido a que un único autor genera un símbolo que tiene múltiples interpretaciones o acepciones por parte de los receptores (no existe un único resultado). La importancia de los agentes o sujetos en el sistema objetivo está minimizada, incluso velada, ya que tanto los ejecutores como los receptores están totalmente subordinados al objeto representado por el método (conjunto de axiomas y reglas) y por el propio resultado invariante. En cambio en los sistemas intuitivos son los sujetos los verdaderos protagonistas, al menos de igual modo que el símbolo, ya que un gran

número de agentes receptores del mismo contribuyen a la riqueza en la interpretación de los mensajes, a los matices y variaciones del mismo, y por ende del autor detrás del mismo.

Mientras que los experimentos científicos o las leyes de la física pueden ser catalogadas como sistemas objetivos es la obra de arte la que pertenece de forma inequívoca al sistema intuitivo.

No obstante, como apunta Friedman, no hay casos “puros” que revelen exclusivamente uno sólo de estos métodos. Cualquier “sistema” puede ser descrito de las dos formas, o, más exactamente, debe ser descrito simultáneamente de las dos formas. Se puede afirmar, sin embargo, que cualquier sistema viene descrito en su mayor parte, o bien por el “método objetivo” o bien por el “método intuitivo”.

Finalmente Friedman asegura que la arquitectura y el urbanismo son, en su forma clásica “métodos intuitivos”.

Como hemos comentado anteriormente el símbolo es el “elemento-puente” existente entre el autor y los destinatarios, que son los agentes que interpretan el mensaje contenido en el símbolo. La interpretación de dicho mensaje no tiene porqué coincidir exactamente con la pretensión en el significado buscado por el autor, especialmente cuando la separación espacial, temporal, cultural o de otra índole es suficientemente amplia para que las intencio-

nes originarias del artista puedan ser transmitidas, en caso de que éste desee hacerlo.

Si tomamos este esquema intuitivo de forma paradigmática, independizado de cualquier espacio y tiempo efectivamente el funcionamiento del mismo es coincidente con los postulados de Friedman. El símbolo despliega una multitud de interpretaciones diferenciadas (tantas como receptores del mismo) en el que el mensaje o significado que cada receptor atribuye al símbolo variará en función de sus condiciones generales y particulares, las cuales difieren con seguridad de otros agentes. Es más, el mismo agente puede dotar de distintos significados al mismo símbolo con la mera variación de alguna de las condiciones del contexto, como un espacio o un tiempo diferente.

Pero dicho símbolo, tomado en su dimensión histórica, presenta numerosas características subyacentes las cuales son reproducidas, repetidas, interpretadas, variadas o influenciadas, de forma que el símbolo comienza a adquirir una condición “objetiva”. Dicha condición objetiva es la depositaria del consenso intersubjetivo, en el cual el sumatorio de decisiones subjetivas a lo largo de la historia permite desvelar patrones ocultos subyacentes en el objeto arquitectónico, pero que poseen elementos comunes y recurrentes. Los símbolos, que en un principio transmitían un mensaje dependiente de la interpretación del receptor, variable esta de sus condiciones específicas, comienza a establecer una cierta “periodicidad”,

en el que tanto los mensajes interpretados como los símbolos poseen unidad, repetición, similitud y cierta igualdad subyacente asimilable a algún parámetro objetivo.

Dicha objetividad se construye a partir de la intersubjetividad coincidente de una masa crítica: cuando gran cantidad de receptores de distinta condición, a lo largo del espacio y el tiempo interpretan de forma coincidente el mismo mensaje se atribuye una condición objetiva al símbolo que contiene dicho mensaje: nos encontramos ante un patrón.

Por tanto, un patrón es un símbolo que posee una condición objetiva al establecer un mensaje coincidente en distintos receptores, de forma que la coincidencia intersubjetiva de los mismos atribuye la condición inmanente al símbolo (TRIAS, 1991, p. 71). Este se repite, se reproduce, reinterpreta, se varía, retorna. Aparece en distintos lugares en distintas culturas a lo largo del tiempo (Ídem, 23). Es esa condición la propia del patrón y la que lo caracteriza frente al símbolo.

El patrón, en palabras de Alexander,

[...] es posible identificarlo accediendo a un nivel de análisis lo bastante profundo para mostrar qué es constante en todas las versiones diferentes de ese modo. Gira alrededor de una forma de representación que revela todos los procesos posibles de construcción, en tanto versiones diferentes de este modo [...] las cosas funda-

mentales con que están hechos un edificio o una ciudad [...] toda ciudad y todo edificio están formados por ciertas entidades que denomino patrones; una vez que comprendemos los edificios en términos de sus patrones, tenemos un modo de mirarlos que vuelve similares todos los edificios, todas las partes de una ciudad: todos son miembros de la misma clase de estructuras físicas. (ALEXANDER, 1981, p. 22)

El símbolo mencionado por Friedman, el cual contenía un mensaje realizado por un autor que era interpretado en diversos mensajes por distintos receptores, puede resultar un “modo” al repetirse y ofrecer similitudes a lo largo del tiempo, el espacio, etc. Este modo se transforma en distintos patrones, los cuales vuelven similares los mensajes, en este caso los edificios y obras arquitectónicas, de forma que dicho patrón contiene un elemento objetivo intrínseco al poseer la capacidad de reproducir un mismo mensaje o similar a un conjunto diferenciado de agentes receptores o una similitud en el propio conjunto de símbolos.

Resulta estéril preguntarse si la propedéutica para acceder a dichos patrones resulta de una repetición en los mensajes interpretados por los receptores, de los que se induce de forma lógica símbolos similares o viceversa. El debate de medios y fines no conduce a un conocimiento mayor sobre la transformación objetiva de un sistema subjetivo por medio de la construcción del consenso intersubjetivo.

Por tanto el sistema intuitivo formado por patrones puede tornarse en un sistema objetivo (intersubjetivo). El patrón trasciende la condición de símbolo interpretable y “divergente” postulándose como un elemento reproducible, transmisible y con resultados dependientes de reglas y aplicaciones específicas por lo que el resultado de la aplicabilidad del patrón no diverge sino que, sin converger en el mismo resultado como en el caso de un sistema objetivo puro, al menos ofrece una variación de gran riqueza en los resultados obtenidos, dentro de un rango conocido previamente. Es por tanto un método sintético que se encuentra entre el método objetivo y el método subjetivo y que ofrece elementos comunes a ambos.

Alexander defiende este sistema “relacional” frente al excesivo utopismo y a los planificadores (entendiendo por utopía un grado muy alto de abstraccionismo, objetivo o subjetivo, y la planificación como una posición excesivamente realista y empirista):

No es exagerado decir que la mayoría de los más imaginativos arquitectos utópicos, se desprecupan de los hechos, proceden con una arrogancia desdeñosa hacia ellos. Y no es exagerado tampoco decir que la clase de datos reunidos por los planificadores, en tanto que están basados en datos acerca del status quo, tienden a reforzar el mismo; y esos planificadores, debido quizás a su preocupación por este tipo de información, manifiestan una actitud bastante conservadora. (PESCI, 1977, p. 17)

El arquitecto como traductor o mediador

Las teorías que postulan el fortalecimiento o la recuperación de sistemas objetivos en la creación arquitectónica denuncian un alto grado de subjetivismo y arbitrariedad en el proceso de generación arquitectónica. Dicha denuncia se basa en un supuesto pasado ideal en el que el grado de subjetivismo del arquitecto estaba minimizado, bien porque se limitaba a dar una respuesta específica al cliente de forma que se producía una mera “traducción” del lenguaje coloquial del cliente a un lenguaje técnico comprensible por el constructor-artesano, necesario para materializar la obra, bien porque eran los propios usuarios lo que eran creadores de sus objetos arquitectónicos para dar respuesta a sus necesidades espaciales o programáticas.

En ambos casos la figura del cliente-usuario poseía una gran preeminencia sobre la del arquitecto, entendido como el autor-artista creador de un símbolo. En ocasiones el arquitecto no era necesario, en otras era un simple traductor de lenguajes. Las decisiones eran tomadas por los usuarios de forma autónoma. Este proceso se ha invertido, bien porque los usuarios han perdido u olvidado su capacidad para producir sus propios objetos arquitectónicos, bien porque el cliente ha sido alienado por una masa que ha producido un estereotipo que no representa al usuario específico y esto ha sido utilizado por el arquitecto para servir a sus propios fines.

En cualquier caso es interesante repasar la nostalgia generada por la supuesta objetividad pasada pervertida por un subjetivismo inconfesado e injustificado ante el cual se postulan las teorías que desembocaran en la figura del repertorio como herramienta que condensa el mecanismo generador del objeto arquitectónico.

Para Yona Friedman la transformación de la práctica arquitectónica en un sistema subjetivo comienza con lo que él denomina “la democratización”. El elemento cuantitativo es crítico para Friedman, ya que un gran crecimiento del número de agentes obliga a revisar el modelo asociado. Dice Friedman al respecto: “[...] cuando el tema de un método científico sufre cambios cuantitativos (y, por tanto, implícitamente, cambios en sus límites), el método en su totalidad deberá ser transformado” (1973, p. 15).

Según Friedman en épocas pasadas el menor número de clientes que solicitaban los servicios específicos del arquitecto para dar respuesta a sus necesidades espaciales en forma de viviendas era muy poco numerosa, por lo que el arquitecto tenía el tiempo y la disponibilidad de dedicar un esfuerzo suficiente al cliente, estudiarle y llegar a conocer sus necesidades específicas de forma profunda, por lo que simplemente se limitaba a “traducir” dichas necesidades en forma de planos e indicaciones al artesano-constructor para que este generase el objeto arquitectónico.

En palabras de Friedman:

El clásico proceso seguido en otras épocas en arquitectura consistía en una simple cadena de operaciones que empezaba en el futuro usuario del “producto del arquitecto” (lo llamaremos “usuario” o “cliente”). Ese “cliente” tenía necesidades muy concretas y se las exponía personalmente al arquitecto. El arquitecto (o diseñador) establecía un plan “traduciendo” esas necesidades específicas del cliente a un objeto “en bruto” (una construcción material: “hardware”) que en principio satisfacía esas necesidades. La realización del proyecto era confiada a artesanos especializados. Una vez que el objeto “en bruto” (“hardware”) estaba acabado, cada cual se sentía plenamente satisfecho. (1973, p. 15)

El arquitecto, por tanto, tenía un papel de mero traductor de las necesidades específicas del cliente, algo que Friedman considera un sistema objetivo al existir una respuesta adecuada a la demanda del cliente-usuario en el que existe una relación causa-efecto: las soluciones del arquitecto son respuestas adecuadas a las exigencias y necesidades específicas del cliente sin que haya lugar para lo arbitrario o lo subjetivo. Es el cliente el que es responsable del objeto arquitectónico, ya que el arquitecto al ser un mero traductor deja toda la elección y justificación de las decisiones adoptadas al cliente. Prosigue Friedman: “De esta forma el arquitecto era sólo un intermediario indispensable en cuanto que el cliente y los

artesanos no tenían un lenguaje común: no cabía duda de que en todo momento del proceso las decisiones habían sido tomadas exclusivamente por el cliente” (1973, p. 16).

Pero esta situación pasada, idealizada, se torna diferente al sobrepasar el límite cuantitativo de relaciones, que supone, como comenta Friedman, un cambio en los propios límites de la disciplina.

Por el contrario el arquitecto no ha sido necesario, o al menos no determinante para otras teorías que abogan por la participación directa de los usuarios en la creación arquitectónica. Si Friedman defendía al arquitecto como un traductor ante la imposibilidad de entendimiento entre los lenguajes diferenciados del cliente y el artesano estas diferencias quedan eliminadas cuando se asocia al cliente con el artesano (y el arquitecto) en una suerte de autoconstrucción o de construcción colectiva en el que todos los agentes colaboran en la definición del objeto arquitectónico (figura 5).

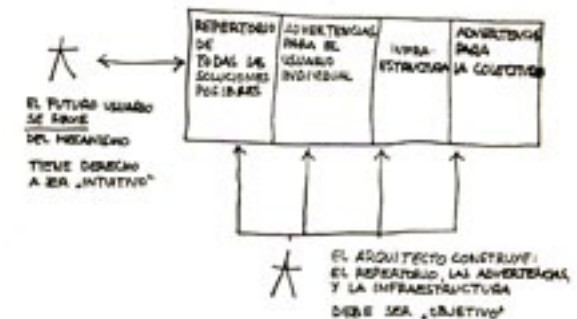


Figura 5 - Esquema del repertorio objetivo, según Y. Friedman.

En este caso la producción arquitectónica se realiza directamente a través de cada uno de los usuarios de forma directa, sin intermediarios ni traducciones. Y dicha producción, por ser generada directamente por el usuario a partir de sus necesidades era en sí misma la mejor respuesta posible, bella y necesaria. Como muy bien lo explica Alexander:

En las culturas tradicionales estos procesos eran corrientes. Toda persona sabía cómo hacer correctamente una casa, una ventana o un banco. Cada edificio era de una familia, pero al mismo tiempo era singular [...] ¿Cómo fue posible que cualquier sencillo granjero pudiera hacer una casa mil veces más hermosa que las de los esforzados arquitectos de los últimos cincuenta años? (1981, p. 49)

El arquitecto, pues, desaparece, es más, incluso la obra realizada por el propio usuario es mejor (más adecuada, funcional y bella) que la que podría hacer el arquitecto. En este caso incluso se elimina la necesidad de traductibilidad que Friedman consideraba necesaria, sustituyéndola por la interioridad del usuario, el cuál conoce los símbolos (patrones) necesarios para dar respuesta a sus necesidades, bien por repetición, por imitación, por imaginación...

Objetividad y transmisibilidad

Una de las causas principales por la que las teorías “objetivistas” combaten el intuicionismo

y el subjetivismo es por la condición críptica e intransferible en la toma de decisiones, la justificación y la validación de las mismas en la generación arquitectónica. El subjetivismo puede asimilarse a una suerte de misticismo en el que no existe una verdadera necesidad por explicar y hacer transferible la información tratada y el conocimiento generado. Esto se produce de una forma discrecional por parte del autor en el mejor de los casos, sino resulta inaprensible por parte de otros sujetos. Este misticismo choca frontalmente con las pretensiones universalistas que abogan por un conocimiento compartido, claro y meridiano, comprensible y transferible no sólo entre distintos profesionales sino que esta apertura se haga extensible al resto de la sociedad.

La tesitura provocada por un saber encriptado en la práctica personalista del autor genera una fractura difícilmente salvable debido a que no existe una regulación que pueda ser aplicada a la práctica arquitectónica generada. La imposibilidad de establecer una comparativa o un sistema de validación convencional conocido repercute en ocasiones en un cierto relativismo que, a la postre, puede desembocar en la desconfianza o el rechazo hacia procesos excesivamente opacos o arbitrarios.

El aspecto subjetivo, por tanto, se enmarca en una suerte de “misticismo” intransferible, del que, como dice Friedman, no es enseñable sino “aprendible”. Según Friedman “ni en la arquitectura ni en el ur-

banismo existen hoy reglas rigurosas que permitan una predicción segura en punto a los resultados de cualquier decisión” (1973, p. 26). La arquitectura de hoy en día se basa en distintas “recetas”, las cuales son reglas eminentemente intuitivas o subjetivas. Dichas recetas “no pueden ser enseñadas sin tropezar con dificultades embarazosas (ya que no son reglas que admitan una generalización fácil) y que no existe ningún medio de control objetivo respecto al contexto”. Por tanto estas recetas intuitivas o subjetivas, que normalmente sólo conoce el maestro (FRIEDMAN, 1973, p. 26), no son fácilmente transferibles, por lo que se hace necesario un método de enseñanza reproducible, objetivo y científico de la arquitectura que permita una clara transmisión de las operaciones y criterios de la información y el conocimiento entre maestros y alumnos, arquitecto y usuario, disciplina y sociedad.

Frente a las recetas intuicionistas Friedman contraponen las reglas como el elemento característico de los sistemas objetivos, fácilmente comprensibles y transmisibles. Dichas reglas deben ser comprendidas por los usuarios y deben poder almacenarse, distribuirse, explicarse, de forma que su comunicación sea fluida de manera intersubjetiva. Estas reglas permiten hacer del sistema objetivo un sistema “enseñable”, en la que, según Friedman, “la personalidad del que enseña no representa ningún papel”.

Alexander, que estudió matemáticas durante mucho tiempo, nos habla, también, sobre la noción

de transferibilidad relacionada con el método:

[...] si quieres especificar algo con precisión, la única manera de especificarlo y estar seguro de que no te estás engañando a ti mismo, es especificar un proceso paso a paso, claramente definido, de manera que cualquiera pueda llevarlo a cabo, con el objeto de construir aquello que se está tratando de especificar. En resumen, si realmente comprendes real y totalmente, serás capaz de especificar un proceso paso a paso, que siempre conducirá a la creación de una obra semejante. (PESCI, 1977, p. 5)

Clases de repertorios

La creación de los distintos repertorios forma parte del trabajo capital que el arquitecto debe desempeñar, ya que es el repertorio en el que la labor científica o técnica del arquitecto debe dotar del mayor rigor, transparencia, inteligibilidad y riqueza.

El repertorio condensa todas aquellas posibilidades que, mediante su correcta combinación, pueden dar lugar a una buena obra de arquitectura. Por tanto dicho repertorio debe condensar no sólo la mayor cantidad de posibilidades de combinación, alteración, modificación o transformación (elementos cuantitativos), sino elementos cualitativos que doten a los espacios de “vida”, en palabras de Alexander.

La labor del arquitecto en la configuración del

repertorio no supone un acto puro de creación. El repertorio goza de una gran autonomía ontológica, lo cual refuerza su carácter científico y objetivo, por lo que el arquitecto debe ser hábil para desentrañarlo. Para desvelar el repertorio es necesario que el arquitecto ponga en práctica la metodología previa al propio repertorio, la que permitirá que este se desarrolle de forma correcta y de acuerdo a las necesidades expuestas anteriormente.

Mientras que Friedman apuesta por la generación de un repertorio eminentemente combinatorio y aritmético, en el que se intentan ofrecer todas aquellas posibilidades existentes para la resolución de un problema introduciendo distintas variables y combinándolas para que sean objeto de su selección posterior, en el caso de Alexander el establecimiento del repertorio supone una labor mucho más introspectiva y esencialista: se trata de encontrar aquellos patrones existentes en la obra arquitectónica de forma inmanente o intemporal en la historia de la arquitectura. El arquitecto, por tanto, se transforma en un intermediario, en ocasiones “invisible”, responsable de desvelar el repertorio y ofrecerlo al cliente-usuario.

El repertorio supone la herramienta-puente que permite el desplazamiento del elemento subjetivo en el conjunto de actores que componen el hecho arquitectónico. El repertorio supone un saber objetivado, en el que el arquitecto, ya sea como creador, como desvelador o como posibilitador,

permite la apertura de sus conocimientos y saberes técnicos de forma trasmisible y concreta, de forma que la elección del mismo (los elementos subjetivos) recaen ahora sobre el usuario. Es, por tanto, el repertorio la traducción de un saber objetivado que depende de la participación de un agente externo a su autor la composición del mismo para que el arquitecto y la práctica arquitectónica asociada al mismo queden eximidos de elementos intuicionistas, subjetivos o arbitrarios.

El repertorio está basado en un número⁵ finito de opciones diferenciadas que constituyen un conjunto de posibilidades. Estas pueden constituir partes atómicas, que deben ser compuestas para generar una unidad funcional, o bien distintas opciones que funcionan en sí mismas (figura 6)

Repertorio hermético

La condición de la subjetividad, presente en mucha de la arquitectura de nuestros días, encierra sin embargo repertorios ocultos a los agentes externos, manejados por los autores (arquitectos) sin que tengan porqué desvelar o justificar las operaciones y transformaciones que de ellos hacen derivar el objeto arquitectónico.

Ello no significa que dichos repertorios se analicen y comparen mediante la crítica arquitectónica o la propia explicación de sus autores en manifiestos teóricos o estudios sobre sus obras. No obstante dicha crítica se produce siempre a

5. “Las artes fronterizas son, pues, las artes del número. Sustituyen la trama icónica o significativa por la ordenación numeral” (TRIAS, 1991, p. 87).

Figura 6 - Cuadro repertorial.

CUADRO REPERTORIAL				
		REPERTORIO HERMETICO	REPERTORIO CERRADO	REPERTORIO ABIERTO
		Referente al repertorio intrínseco y personal de cada autor.	Repertorio aritmético-matemático en el que se exploran las posibles combinaciones existentes	Referente a símbolos subyacentes de forma repetida y común de forma sincrónica y diacrónica
Estructura repertorio	Sintagma	Referencia	Resultado	Patrón
	Sintaxis	Símbolo	Posibilidad	Lenguaje
	Sistema	Sistema subjetivo	Sistema objetivo	Sistema intersubjetivo (Lenguaje de patrones)
		El subjetivismo reside en el autor, en este caso el arquitecto o planificador, que entrega el objeto arquitectónico al cliente-usuario (a través del artesano-constructor). El cliente recibe un objeto del que no sabe cual es el grado de intuicionismo en el método elaborado para ello (incontrastabilidad)	El subjetivismo sufre un desplazamiento desde el autor del repertorio (el arquitecto) hacia el cliente de forma que el arquitecto redacta el repertorio de forma objetiva dejando la responsabilidad de elección subjetiva al cliente. El objetivismo se concentra en un repertorio creado por el arquitecto (un medio) de forma que este sólo obedece al método lógico-matemático.	El subjetivismo de múltiples creadores (arquitect y planificadores) a lo largo de distintas culturas en el espacio y el tiempo permite identificar ciertos aspectos subyacentes que se repiten y conforman un cierto objetivismo en las formas, e estructuras, funcionamientos, etc. Este sistema se puede considerar intersubjetivo ya que un número crítico (cuantitativa y cualitativamente) deviene en un sistema objetivo. Ese sistema es utilizado tanto por el arquitecto como por el usuario de forma indistinta para la creación arquitectónica.

Creación repertorio	Autor	Arquitecto	Arquitecto	Preexistente
	Normas	Intuicionista, discrecionales	Lógico-matemáticas	Históricas
	Mecanismo	Creación	Combinación	Generación
	Posibilidades	Infinitas	Finitas	Variables
Aplicación repertorio	Elección	Arquitecto	Cliente-usuario	Arquitecto y/o cliente-usuario
	Responsabilidad	Arquitecto	Arquitecto y/o cliente-usuario	Arquitecto y/o cliente-usuario
	Construcción	Personalista	Electiva	Generativa
	Validación	Arquitecto	Cliente-usuario	Arquitecto y/o cliente-usuario
Características repertorio	Transmisibilidad conocimiento	No transmisible	Reproducible	Desentrañable
	Método de transferencia	Imitación (maestro-aprendiz)	Enseñable	Aprehendible
	Interpretación	Múltiple	Unívoca	Recurrente
Agentes	Arquitecto	<p>Creador del repertorio</p> <p>El creador del repertorio es el autor (arquitecto o planificador) del mismo de forma personal, subjetiva, intuicionista y personalista). Cada arquitecto tiene su propio repertorio diferenciado de los demás.</p>	<p>Autor del repertorio</p> <p>El arquitecto construye el repertorio a partir de un sistema (axiomas y reglas) claras, conocidas y transmisibles. Cualquier otro arquitecto puede construir el mismo sistema.</p>	<p>Desvela el repertorio</p> <p>El repertorio es preexistente al arquitecto. Deriva del estudio profundo de la práctica arquitectónica a lo largo del espacio, el tiempo y las culturas para desvelar los invariantes (aquellos símbolos que se repiten). El arquitecto, o cualquier agente, debe desvelar, desentrañar y operar desde aquellos patrones.</p>
	Cliente-usuario	<p>Receptor del objeto arquitectónico</p>	<p>Responsable del objeto arquitectónico</p>	<p>(co)Creador del objeto arquitectónico</p>

El cliente-usuario recibe el diseño o creación del autor de acuerdo con los datos de partida (lugar, programa, necesidades) y las decisiones y proceso generativo personal del autor. El único responsable del diseño es el arquitecto.	El cliente-usuario debe escoger entre el repertorio de posibilidades ofrecidas por el arquitecto y sus respectivas advertencias para el objeto arquitectónico y la colectividad. Es él el responsable de la elección y materialización del mismo.	El cliente-usuario puede generar el objeto arquitectónico acorde a sus necesidades específicas previo estudio, conocimiento y aplicación de un lenguaje de patrones, para el que puede ser ayudado por el arquitecto debido a su mayor y más profundo conocimiento del mismo. El responsable es el cliente-usuario y/o arquitecto.
---	---	--

posteriori, por lo que no existe la relación causa-efecto que demanda la objetividad de métodos científicos o al menos contrastables.

Dicho hermetismo no tiene porque derivar en objetos arquitectónicos no ajustados a las necesidades específicas del cliente-usuario, es más, no se juzga el valor del resultado ni su adecuación a los requerimientos previos, sino la metodología empleada, su grado de contrastabilidad y transferibilidad, de forma que estos puedan ser transmitidos a otros profesionales, clientes, usuarios y la sociedad en general.

Las reivindicaciones de diversos arquitectos y críticos del tratamiento de la práctica arquitectónica como ciencia positiva, en el que a partir de un sistema previo, conocido, se deriven las transformaciones y soluciones que dan lugar al objeto arquitectónico, chocan de frente con el hermetismo practicado por los sistemas subjetivos, los cuales deciden de forma discrecional la explicación del mismo (si lo hubiese) o, en el mejor de

sus casos, se debe realizar el estudio crítico de sus obra e inferir, mediante el método inductivo, aquel repertorio y su uso previo. Pero el método inductivo contiene numerosas incógnitas, ya que de él no puede derivarse una solución a partir de una ley previa, tal y como actúa los métodos deductivos (plantados por los sistemas objetivos).

Para la explicación del hermetismo debemos acudir a los estudios críticos sobre la práctica arquitectónica contemporánea. Para ello cabe señalar los últimos trabajos de crítica arquitectónica llevados a cabo por Rafael Moneo en torno al concepto de arbitrariedad, el cual puede asociarse a repertorios herméticos, ya que de estos no se conocen sus unidades, su sintaxis ni sus axiomas o reglas, por lo que pueden asociarse a reglas arbitrarias, al azar o a otro tipo de referencias.

Dice Moneo: “Lo arbitrario se concentra, se encuentra en el origen, en el impulso formal del que arranca el proceso” (2005, p. 46). De esta forma es lo arbitrario lo que se puede asociar a los prin-

cipios axiomáticos de los que se deriva una serie de operaciones que darán como resultado el objeto arquitectónico. El repertorio hermético se genera a partir de dichas arbitrariedades, existentes tanto en los diversos proyectos realizados como de forma intrínseca en el proceso de cada proyecto.

Moneo realiza, a lo largo de su ensayo, un repaso histórico sobre el término arbitrariedad y los momentos de la historia arquitectónica en la que esta ha determinado el quehacer de los arquitectos. En ocasiones surgido como reacción ante el excesivo positivismo de la disciplina, en ocasiones como ejercicio de libertad manifiesto sin escrúpulos, numerosos arquitectos han basado sus repertorios herméticos (en diversas obras) en el concepto de arbitrariedad.

[...] convendría dejar constancia de que una frecuente reaparición de la arbitrariedad se produjo en el último cuarto del siglo XX. Hasta entonces había una cierta reticencia reconocer que la arquitectura se había valido a menudo de lo arbitrario. El olvido de los órdenes clásicos –a los que desde Perrault cabría entender como fruto de lo arbitrario– trajo consigo la pretensión de la inevitabilidad de la forma arquitectónica [...]. (MONEO, 2005, p. 52)

Nos dice Moneo que la arbitrariedad ha formado parte de la arquitectura occidental desde el comienzo de la misma⁶. “Los arquitectos son capa-

ces de transformar una imagen, una figura, una forma, en elemento arquitectónico y, en último término, en un edificio” (2005, p. 14), por tanto nos avanza parte de la “axiomática” de la que se compone el repertorio hermético: elementos como la imagen, la figura, la forma son referencias que los arquitectos utilizan para componer el símbolo, es decir, el proyecto arquitectónico que devendrá en objeto arquitectónico. Por tanto el repertorio hermético se basa en referencias, imágenes y formas que, si bien es cierto que lejanas a unas reglas apriorísticas, obedecen también a una relación causa-efecto, del que se derivan, de una forma más intuicionista y creativa, las transformaciones necesarias para desarrollar dichas “visiones”.

Prosigue el autor:

[...] buena parte de la historia de la arquitectura puede ser entendida como el denodado esfuerzo que los arquitectos hacen para que se olvide aquel pecado original que la arbitrariedad implica. La arbitrariedad introducida en el pasado reclama el olvido y toda teoría de arquitectura pretende justificar, desde la racionalidad, la forma” (MONEO, 2005, p. 14)

Es aquí donde la arquitectura subjetiva encuentra su punto débil: el ser acusada de caprichosa, gratuita, subjetiva, arbitraria. De esta debilidad arrancan, no sólo las teóricas objetivistas que tratamos en el presente trabajo, las cuales pretenden eliminar toda serte de subjetivismo apelando

6. Moneo comienza su discurso con la generación por parte de Calímaco del capital corintio, elemento escultórico basado en una ofrenda funeraria de una muchacha corintia. A partir de dicho capital y su introducción en el templo de Bassae la columna corintia comenzó a utilizarse de forma masiva transformándose en parte de la norma a utilizar en los siglos posteriores.

al desplazamiento del mismo hacia agentes externos, o reduciendo la práctica arquitectónica a la mera combinatoria matemática de elementos simples. La propia arquitectura basada en sistemas subjetivos y repertorios herméticos posee de forma innata la necesidad de auto-justificación, en aras de no perder la “racionalidad”. Si bien es cierto que en la totalidad de las artes siempre existe dicho esfuerzo de auto-justificación, este se encuentra liberado en mayor modo: las artes plásticas poseen un rango de funcionalidad más simbólico o ideológico. La arquitectura, sin embargo, trasciende el estadio superestructural insertándose en el funcionalismo claro del objeto que sirve unas necesidades específicas y debe cumplir con unas exigencias planteadas de forma específica. Es por ello por lo que dicha disciplina no pudo nunca alejarse totalmente de la justificación de racionalidad sin ser tachada de elemento escultórico, icono u otro tipo de elementos artístico, como si de ello se deriva que su funcionalidad ha desaparecido por completo.

Si bien lo arbitrario, nacido del azar o del más profundo espacio en el subconsciente del autor (artista, arquitecto), establece una ruptura con la norma precedente, lo cual plantea un punto de inflexión en la evolución natural del transcurso de acontecimientos (estilos, movimientos...) esta misma transformación ex nihilo posee vocación de transformarse ella misma en norma, de forma que el elemento arbitrario se desvanece en el transcurso del tiempo a medida que dicha característica desaparece.

Hay que diferenciar la asimilación de la arbitrariedad en norma con el objetivismo producido por el consenso intersubjetivo. La inclusión de los elementos azarosos como parte de los repertorios herméticos o prácticas subjetivas puede objetivarse dentro de la tradición. En este sentido los órdenes arquitectónicos pertenecen a la tradición de la disciplina desde tiempos inmemoriales y ello les dota de características objetivas en la propia historia y su repercusión. Pero son elementos nacidos de la arbitrariedad y relacionados con formas o imágenes pertenecientes al símbolo, por lo que no suponen patrones espaciales inherentes a las culturas en el tiempo y el espacio. No debe confundirse la tradición con la intersubjetividad de los patrones.

También conviene destacar cómo Moneo opone a la arbitrariedad de la arquitectura de los últimos tiempos la modernidad, como una etapa más rigurosa, sujeta a la norma y ortodoxa. Para Moneo la modernidad, así como otras épocas en la historia de la arquitectura, ha perseguido la consecución del espacio y no que este suponga el resultado de una formalización a priori o más arbitraria. Es el espacio el elemento capital que se ve modificado por la transición entre modernidad y postmodernidad:

La arquitectura “moderna” convirtió el espacio en su sustancia y su justificación. La historiografía y la crítica de la arquitectura que apareció tras el idealismo hegeliano renunció a la idea de

una historia de la arquitectura basada en el desarrollo de los estilos y en la biografía de los arquitectos imponiéndose, a finales del siglo XIX, el entendimiento de la historia de la arquitectura como una conquista progresiva de la plenitud disciplinar. (MONEO, 2007, p. 44)

Las características intrínsecas de la arquitectura moderna, como la función, el lugar, el programa, la estructura, la racionalidad, la materialidad, la geometría, el paisaje o los medios de representación, han sido sustituidas por la forma en su condición objetual. El objeto arquitectónico se vuelve un objeto formal autónomo y genérico capaz de albergar cualquier uso. Retomando, pues, el famoso binomio forma-función, del que la modernidad adapta sus formas (espacios) a las funciones requeridas mientras la post modernidad adapta las funciones a una forma predeterminada, siendo el espacio la consecución del mismo. Una clara ruptura entre la última arquitectura con la propia historia de la arquitectura como inevitable continuidad, dice Moneo: “La idea de un progreso lento y continuo, decimonónico, capaz de seguir a una sociedad que progresa desde la razón, es algo olvidado” (MONEO, 2007, p. 61).

Citando de nuevo a Moneo:

Los criterios compositivos de los “parties” académicos, a los que tal vez cupiera considerar arbitrarios- que se apoyaban en una geometría en la que primaba el equilibrio desde la simetría

y la regularidad, desde la jerarquía y el orden, dan paso a un modo de establecer la forma que se justifica desde la función. Frente a la composición, funcionalismo. La forma está determinada por el uso –el programa- al que se la destina: es su condición instrumental quien la define. No es arbitraria, no hace falta asociarla a una forma recibida del pasado, ni es fruto de la caprichosa invención del arquitecto. (2005, p. 32)

Si bien el resultado de la adecuación de la forma a la función podría calificarse de más racional o dentro de la normativa, esto no tiene porque hacer del funcionalismo un sistema objetivo ni sus repertorios propios de los repertorios cerrados, al menos tal y como los entiende Friedman. Aunque, como se lee en el texto, el funcionalismo posee la pretensión, también, de un gran objetivismo, al rechazar este la arbitrariedad o el capricho en la composición arquitectónica o la invención del arquitecto. Si bien el establecimiento de formas asociados a funciones, que han podido ser recurrentes a lo largo de la historia, podría formar parte de un repertorio, estas formas sería más cercanas a las de la tipología arquitectónica: un modelo o tipo que corresponde con una forma establecida.

Pero la tipología no nos ofrece una metodología generativa a priori como los sistemas objetivos o intersubjetivos. La tipología engloba tipos repetidos que los podemos adoptar y transformar de una manera global, que hacen referencia a la morfología de distintos tipos de estructuras ar-

quitectónicas que pueden imitarse o adoptarse⁷. A pesar de ello el funcionalismo y su pretensión en la adecuación de una forma y espacio racional asociados a una función determinada se encontraría dentro de la zona más objetiva y positivista de un sistema subjetivo. A pesar de su justificación la generación del objeto arquitectónico pasa por un intuicionismo (menor) pero existente en el autor, la competencia de la disciplina, la falta de transmisibilidad y una difícil contrastabilidad, aunque todos estos rasgos en menor medida.

Contra el funcionalismo también han existido numerosas épocas y autores que han defendido la arbitrariedad, la forma a priori y la adecuación del espacio y la función a esta. Numerosos ejemplos tenemos en el citado texto de Moneo, en el que repasa sólo alguno de ellos, pero con elementos muy sobresalientes en la defensa del subjetivismo, el intuicionismo, la arbitrariedad y el símbolo como brazos armados de una arquitectura muy personalista. Desde Hejduk, el cual proponía a sus estudiantes “arquitecturizar” un cuadro de Juan Gris.

[...] la pretensión funcionalista de asociar usos y programas con la forma no tiene sentido; programas y usos pueden admitir cualquier forma. Lo que importa, lo que cuenta, es la invención de la forma o, si se quiere, la elección que entre un repertorio de forma existentes se haga. (MONEO, 2005, p. 35)

Por tanto no es cierto que el repertorio hermético no exista, aunque en ocasiones no podamos

acceder a él. Es claro que la arbitrariedad más absoluta se basa en elementos difícilmente aprehensibles, tal como las imágenes, las referencias o la memoria, siendo estas de la índole que sean (transdisciplinarias, oníricas, recurrentes, etc.). El repertorio formal puede asociarse de nuevo al concepto de tipología, de una manera muy heterodoxa, pero también a la idiosincrasia del autor, a los estilos imperantes de la época, en definitiva: pertenece a la crítica artística. Dice Moneo que la actitud de Hejduk se asocia a una actitud formalista, en la cual la forma es el desencadenante, el origen, el elemento arbitrario que se irá transformando en el símbolo, el cual podrá materializarse en objeto arquitectónico. Dicha forma puede ser elegida o inventada, pero siempre habrá formado parte o pasará a formar parte de un repertorio (formal en este caso).

La autonomía de la forma hace que se pueda asociar el repertorio hermético al repertorio formal, en el que esta predomina sobre todos los aspectos que componen lo arquitectónico, como el programa, la estructura, la materialidad, el espacio, etc. La forma se torna más instrumental en el funcionalismo, en el que predominan la definición espacial o el contexto.

Repertorio cerrado

Retomando el texto de Moneo, en el que explica el “descubrimiento” del elemento arbitrario en los órdenes clásicos por Claude Perrault, nos dice:

7.La cita de Quatremère de Quincy: “un tipo es una idea general de la forma del edificio, y permite cualquier posibilidad de variación, naturalmente dentro del ámbito del esquema general del tipo” (ARGAN, 1987:23).

[...] a pesar de la claridad con que ve la presencia de lo arbitrario en arquitectura, parece inclinarse por una arquitectura firme y positiva y, por otro, que ésta debe estar fundada en criterios de racionalidad, lo que implica regularidad, claridad en la definición y sencillez en la aplicación, atributos todos que debe cumplir una arquitectura que pretenda ser universal. (2005, p. 26)

Perrault pretende introducir la racionalidad en una disciplina de la que existían tendencias de que dicho término desapareciese o al menos quedase minimizado en pos de la libertad de acción, el “genio” del autor o las modas y estilismos imperantes. Perrault defiende la regularidad, claridad y sencillez, algo que será defendido a ultranza en la “arquitectura objetiva” de Yona Friedman.

La opción repertorial defendida por Yona Friedman, en su obra *Hacia una arquitectura científica*, posee una condición matemática clara, generada a partir de una axiomática lógica y a partir de la combinatoria y derivación de los axiomas presentados se desarrolla todas aquellas opciones posibles para resolver las necesidades específicas de cada usuario. Finalmente será el usuario el que, de forma subjetiva, tomará las elecciones pertinentes acerca de la composición de espacios decididos, siempre conociendo, por medio de advertencias previas, las implicaciones objetivas que tiene su decisión.

La generación del repertorio comienza con la axiomática, formulada de forma teórica como

premisas lógicas y sus correspondientes traslaciones a la representación arquitectónica o diagramática, que Friedman denominará grafos. Las elecciones tomadas o la mera combinación de posibilidades pueden combinar los distintos grafos, dando lugar a un mapeo de soluciones que se generan progresivamente.

La axiomática está compuesta por tres principios básicos asociados a tres grafos de los cuales se irán derivando todas las opciones posibles al ir introduciendo distintas variables. Los axiomas propuestos por Friedman son (1973, p. 41):

- 1) Los arquitectos y urbanistas practican separaciones en el espacio preexistente.
- 2) Cada uno de los espacios separados debe tener al menos un acceso.
- 3) Habrá al menos dos tipos diferentes de espacios separados.

Estos axiomas son sometidos a un proceso que Friedman denomina “mapping” (1973, p. 42), transformados en reglas del “mapping”:

Primer axioma: *En el interior de un espacio preexistente puede realizarse una separación de espacio. (FRIEDMAN, 1973, p. 42-43)*

Primera regla: *El espacio preexistente se representa con un punto, y cada separación de espacio (espacio cerrado) en este espacio preexistente viene representada por otro punto. No existe,*

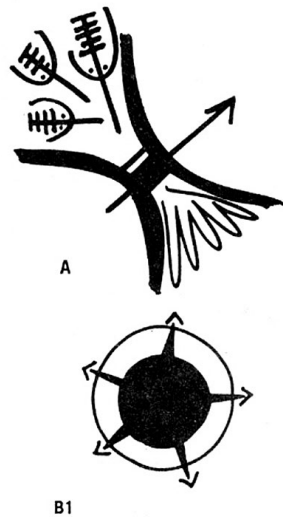


Figura 7 - Diagrama de fuerzas en una aldea india, de C.

8. Dice Alexander: “Ellos –los patterns- tienen, en consecuencia una enorme ventaja sobre las visiones subjetivas del arquitecto. Y aún cuando todavía aparezcan vulnerables, establecen la oportunidad de encontrar una forma para el entorno, tan firmemente basada en las necesidades de la naturaleza humana, que incluso los planificadores y los arquitectos la considerarán apropiada. Este es un objetivo al que no pueden aspirar los métodos hoy en boga de la arquitectura y la planificación” (PESCI, 1977, p. 19).

pues, un grafo que represente un espacio cerrado y que no contenga al menos dos puntos.

Segundo axioma: Un espacio cerrado posee al menos un acceso posible desde otro espacio cerrado y no existe ningún espacio cerrado que sea inaccesible desde cualquier otro espacio cerrado.

Segunda regla: Una línea representa un acceso. Esta línea ligará los puntos que representan a los espacios cerrados unidos por este acceso. En ninguna figura que sea representativa se puede encontrar un solo punto no ligado al menos por una línea a todos los demás puntos.

Tercer axioma: Existen al menos dos tipos diferentes de espacio cerrado, de los que uno es el espacio preexistente.

Tercera regla: Cada categoría de espacio cerrado está representada por una etiqueta. En toda figura con valor representativo existen al menos dos etiquetas (una para el espacio preexistente y otra para el espacio cerrado).

Repertorio abierto

Christopher Alexander construyó un repertorio a partir de su lenguaje de patrones, en el que rescata como objeto un repertorio objetivo⁸ generado a partir del consenso intersubjetivo generado a lo largo de múltiples semejanzas entre la arquitectura a lo largo de las culturas, el espacio y el tiempo (figura 7).

Alexander establece un método “lógico” de acceso a los patrones y su lenguaje fijándose en un hecho generativo: la mayor parte de los grandes edificios y espacios en la ciudad no han sido elaborados por arquitectos, sino que se han ido generando a través del tiempo y la historia, asociados a la sociedad y a las actividades desempeñadas por la misma. Este hecho pone de relieve como cualquiera de nosotros puede generar espacios vivos de forma que la competencia de los arquitectos en esta disciplina ha sido la pérdida del lenguaje innato a todos los agentes, que han ido olvidando el lenguaje y los patrones y estableciendo a los arquitectos como los profesionales competentes en la materia cuando estos sólo poseen una manera más profunda de acceder a ellos y estudiarlos.

La propedéutica planteada por Alexander posee cierto misticismo. La secuencia generadora del discurso se basa en cinco etapas: El modo intemporal, la cualidad sin nombre, el portal, el modo y la médula del modo. Alexander irá definiendo cada uno de estos conceptos, los cuales se concatenan con los restantes formando un sistema el cual, por una parte ofrece una preexistencia objetiva expresada en los patrones y el lenguaje generativo del mismo, pero por otra no puede sino recurrir a la participación de otros agentes, los cuales, sino deciden de forma clara o generan ellos mismos su propio lenguaje, al menos deben estar de acuerdo con el propuesto por el arquitecto, en este caso.

La inclusión necesaria de un agente externo al creador o planificador hace que el sistema se objetivase, al ser este susceptible de ser usado por cualquiera, de forma que la interrelación entre el lenguaje de patrones y el agente produce una doble alimentación: por un lado el sistema preexistente empodera al agente-usuario-cliente y por otro el propio lenguaje se ve enriquecido por la “customización” o la singularización del mismo, lo cual derivará en un objeto arquitectónico único y específico del autor. Además, no olvidemos que toda la objetividad que reside en el lenguaje de patrones supone el consenso intersubjetivo de los patrones, testados durante miles de años por diferentes autores. Por tanto la participación e implicación de agentes distintos al arquitecto es fundamental no sólo para objetivizar el sistema sino para validarlo, haciéndolo transferible, contrastable, customizable, expresable, etc.

Alexander fundamenta su teoría en el modo intemporal, es decir, una forma de construir espacios, edificios y ciudades que ha existido siempre, de forma independiente a los arquitectos, los usuarios, el contexto, el tiempo o el espacio. Este modo intemporal es la categoría preexistente, objetiva e inmanente que se debe conseguir a partir del lenguaje de patrones para obtener las cualidades que sentimos cuando admiramos las grandes obras de la arquitectura de la historia de la humanidad. La cualidad sin nombre es un modo que existe entre nosotros: esa noción de autoconsciencia y desvelamiento es fundamen-

tal ya que fundamentará la transmisión de la teoría. Esta no es un recetario o una serie de reglas matemáticas como ya propuso Friedman, sino la labor mayéutica y desveladora de lo que ya reside en nosotros, que conocemos pero que hemos olvidado y es necesario recordar y fortalecer. Un método muy similar al socrático de extracción de una verdad oculta entre nosotros.

El modo intemporal está basado en la cualidad sin nombre, la cual representa una fuerza interna que existe en las tensiones existentes en todo cuanto ocurre a nuestro alrededor. Alexander ofrece una serie de adjetivos que permiten una aproximación al concepto: vivo, integral, cómodo, libre, exacto, eterno. Aunque sin duda la más importante: “Una expresión que va mucho más a fondo que la palabra “exacto” es “carente de yo”. Cuando un lugar es inerte o irreal, casi siempre hay detrás una mente rectora. El lugar está tan lleno de voluntad de su hacedor que no hay cabida para su propia naturaleza” (ALEXANDER, 1981, p. 41). Aunque Alexander defiende la presencia del yo y la personalidad del autor de una obra en la cualidad sin nombre su postura pasa por despojar a la obra arquitectónica de la pesada carga personal y de autoría marcada, haciéndola ingresar en el modo intemporal mediante un cierto anonimato conseguido por el fluir natural de los gestos y no por un plan orquestado desde la mente de un autor determinado. Este “carente de yo” se complementa con la introducción de más agentes en el proceso de generación y validación del objeto arquitectóni-

co, de forma que la inclusión de múltiples agentes diluya las posibles tensiones personalistas de autores determinados.

Para Alexander el lugar y su carácter es creado por los acontecimientos humanos. En un enfoque contextualiza los patrones de acontecimientos humanos están asociados a patrones del espacio. No es que los patrones espaciales creen los acontecimientos pero tampoco puede separarse el espacio del acontecer y los acontecimientos humanos. Por tanto los patrones son como los “átomos”, los elementos simples constituyentes del espacio. He aquí una de las diferencias con la tipología, la cual representa un tipo morfológico complejo establecido. El patrón obliga a un proceso generativo desde el inicio, el cual consiste en combinar patrones, los cuales serán diferentes según el contexto en el que sean utilizados (espacio-tiempo-cultura).

Los patrones espaciales deben estar “vivos”, es decir, libres de tensiones internas, estables intrínsecamente. Alexander apela a un estado (la cualidad sin nombre) difícilmente aprehensible y muy dependiente de la interpretación, al no conseguir este una definición exacta del término. Podría acercarse a la concepción aristotélica de virtud, situada en el punto medio entre dos pasiones antagónicas. O la superación dialéctica de la síntesis, que se construye y supera al binomio confrontado previamente.

El portal hace referencia al modo de alcanzar la cualidad sin nombre, de forma que para que los

patrones estén vivos y se alcance la cualidad sin nombre es preciso seguir un proceso evolutivo o generativo. Frente a la composición, la adición, la representación u otras técnicas creativas que derivan en el proyecto arquitectónico Alexander defiende un proceso evolutivo al igual que en la naturaleza, de forma que una semilla evoluciona en organismos cada vez más complejos e intrincados, pero que van dando respuesta a las necesidades específicas intrínsecas y de contexto.

Finalmente es el lenguaje la herramienta que es capaz de articular la estructura de patrones, ordenándolos y combinándolos para derivar el resultado adecuado. El término lenguaje se adecúa perfectamente a su teoría, en la que el lenguaje posee unas reglas sintácticas que permiten generar oraciones con sentido, a partir de las palabras (los patrones). En ocasiones la formalización de los textos escritos por Alexander, como la estructura lógica de su teoría, nos recuerda enormemente a su compatriota Wittgenstein, no sólo en la estructura categórica de máximas del Modo intemporal de construir, similar al *Tratatus Logico-philosophicus*, sino una noción del lenguaje más flexible y versátil, cercano al segundo Wittgenstein (*Investigaciones filosóficas*).

Aplicabilidad práctica

Es importante conocer qué grado de realismo presentan las teorías expuestas en el presente trabajo de cara a ofrecer una alternativa real

y viable a la práctica arquitectónica de nuestros días. Para ello tomaremos las teorías objetivas ya que estas suponen un reto en una práctica dominada por la intervención subjetiva del autor en la creación arquitectónica.

Podemos diferenciar dos prácticas absolutamente diferenciadas, cada una de ellas asociada al sistema “científico” defendido por Friedman, y otra a un sistema intersubjetivo como el defendido por Alexander: la customización y la participación y/o co-creación.

Un sistema (el objetivo) implica un repertorio de posibilidades que, mediante la elección de distintas combinaciones pueda dar un resultado satisfactorio al cliente-usuario. Para ello la figura del arquitecto elabora el repertorio como el objeto el cual será configurado por el usuario siendo este el responsable último del resultado (el objeto arquitectónico), siempre que el repertorio –sus posibilidades y advertencias- haya sido correctamente redactada y presentadas. En este sistema el objeto arquitectónico (o proyecto arquitectónico si se quiere) es el resultado de un trabajo combinado en dos tiempos: en el primero de ellos el arquitecto debe elaborar un repertorio de posibilidades y advertencias lógicas de las implicaciones que conlleva la elección de cada posibilidad. En un segundo tiempo el cliente-usuario selecciona la combinación que piensa que más se adecua a sus necesidades específicas de acuerdo a sus criterios subjetivos y las advertencias lógicas y

razonadas expuestas por el arquitecto.

En este caso el repertorio es redactado y formalizado por el arquitecto (y el constructor-artesano en su caso), de forma que al cliente-usuario le queda la capacidad de elección de la combinación que le interese. Pero la combinación implica que los elementos combinatorios están establecidos de antemano por el arquitecto, de forma que la libertad del cliente es parcial, al poder elegir, si, pero dentro del marco determinado por el repertorio construido por el arquitecto.

En el caso del sistema intersubjetivo el repertorio es preexistente al sujeto por lo que este está subordinado al mismo, de forma que múltiples sujetos pueden utilizar o participar en el proceso de generación del objeto arquitectónico. Si bien el arquitecto está mejor posicionado en la disciplina, debido a su mayor formación y experiencia, este hecho no es excluyente para que otros agentes conocedores puedan elaborar propuestas, incluso que aquellos profanos puedan empoderarse al estudiar y conocer el repertorio y aplicarlo.

Los dos tiempos existentes en el sistema objetivo de mantienen en el sistema intersubjetivo: en el primero existe el repertorio, en el segundo se genera el objeto a partir del lenguaje de patrones. La gran diferencia con el anterior es que mientras que el sistema objetivo divide a los agentes en las dos partes, primero el autor (arquitecto o planificador) y el segundo el cliente-usuario, el sistema intersubjetivo los concentra en la segunda fase,

haciéndolos indiferentes además, en la práctica arquitectónica. El repertorio preexiste en base a la historia y cualquier agente (tanto arquitecto como el cliente-usuario) lo aplican de forma conjunta en la segunda fase.

Customización

La customización implica la técnica arquitectónica que permite poner en práctica el sistema objetivo combinatorio elaborado por el arquitecto y elegido por el cliente-usuario. Esta se puede producir de diversas maneras de las que muchas han sido y siguen utilizándose por parte del sector de la construcción, la vivienda y la técnica.

La customización está basada en la elaboración de un repertorio o catálogo de diversas soluciones diferenciadas, las cuales son presentadas al cliente-usuario para que este, dentro de las posibilidades presentadas o con pequeñas variaciones asumibles, se decante, mediante la elección personal (subjetiva) de la elección que mejor se adecua a sus necesidades.

El repertorio o catálogo puede ser de elementos básicos, con los que se construye el objeto arquitectónico (elementos constructivos), o bien células o módulos que forma una unidad funcional, la cual puede combinarse para dar lugar a agrupaciones más complejas (células básicas o módulos habitables).

Los elementos básicos suelen formar parte de técnicas propias de la industria, tales como elementos prefabricados, elementos industrializados, elementos transportables o desplegados, hinchables, ampliables, etc. A su vez las células o módulos pueden estar desplegados en una estructura amplia y preexistente, en la cual el cliente-usuario elige qué módulo o configuración se adecua mejor a sus necesidades (conjunto de células diferenciadas), o bien este puede escoger la configuración y que esta se materialice expreso.

En todas ellas existe un repertorio de posibilidades finitas de combinación de elementos simples que forman un elemento complejo por combinación y adición de otros elementos simples. El resultado final será el resultado del diseño del repertorio —el cual se realiza de forma “cerrada” por el arquitecto o la industria— y la elección particular de cada usuario.

Participación

La participación supone la segunda de las modalidades expuestas anteriormente, en la que los agentes que operan y generan el objeto arquitectónico a partir del repertorio poseen una condición mucho más igualitaria, casi hasta de indiferencia en los aspectos cualitativos del sujeto actuante.

Si bien esta condición, llevada al extremo, supondría que la figura del arquitecto o planificador es igual que la de un agente profano, si que es cierto que la formación y educación del arquitecto

permiten a este tener una mirada más profunda sobre los patrones, comprenderlos mejor y por tanto operar de una manera más óptima en el proceso generativo, aunque un agente que tuviese una formación similar o hubiese llegado a un punto de comprensión profundo del lenguaje de patrones podría operar de la misma forma o incluso mejor, como defiende Alexander al decir que las grandes obras de arquitectura de la humanidad no han sido hechas por arquitectos.

Por tanto la participación es aquel proceso en el que, mediante un repertorio objetivo preexistente y conocido cualquier agente es capaz de ponerlo en práctica, previo proceso de aprendizaje del mismo, de desvelamiento y desarrollo. Las condiciones específicas del cliente-usuario son capitales para incorporar sus necesidades al proceso generativo del lenguaje, en el que el arquitecto puede (y debe) ayudar al proceso evolutivo pero que, de ningún modo, este se puede abandonar a la práctica del cliente en solitario, haciéndole responsable de la construcción del objeto arquitectónico (frente a Friedman), así como tampoco es suficiente el saber y competencia del arquitecto (frente a la arbitrariedad o subjetivismo de la práctica arquitectónica).

Referencias bibliográficas

ALEXANDER, Christopher. *El modo intemporal de construir*, Barcelona: Gustavo Gili (Col. "Arquitectura/Perspectivas"), 1981.

ALEXANDER, Christopher; ISHIKAWA, Sara; SILVERSTEIN, Murray con JACOBSON, Max; FIKSDAHL-KING, Ingrid; ANGEL, Shlomo. *A Pattern Language. Towns, Buildings, Construction/ Un lenguaje de patrones. Ciudades. Edificios. Construcciones*. Barcelona: Gustavo Gili (Col. "Arquitectura/ Perspectivas"), 1980.

ALEXANDER, Christopher; SILVERSTEIN, Murray; ANGEL, Shlomo; ISHIKAWA, Sara; ABRAMS, Denny. *Urbanismo y participación. El caso de la Universidad de Oregón*. Barcelona: Gustavo Gili (Col. "Punto y Línea"), 1976.

ARGAN, Giulio Carlo. *El concepto del espacio arquitectónico*. La Habana: Arte y literatura, 1987.

FRIEDMAN, Yona. *Hacia una arquitectura científica*. Madrid: Alianza Editorial Universidad, 1973.

_____. *Utopías realizables*. Barcelona: Gustavo Gili (Col. "Punto y Línea"), 1977.

_____. *Arquitectura con la gente, por la gente, para la gente*. Barcelona: Actar/Birkhäuser (MUSAC), 2011

FRIKSDAHL KING, Ingrid. *Christopher Alexander and Contemporary Architecture*. Tokyo: A+U Architecture and Urbanism, 1993.

MONTGOMERY, Roger. *Pattern language: the contribution of Christopher Alexander's Center for environmental structure to the science of design*.

Nueva York: Architectural Forum: the magazine of building, 1970, p.52-59.

MONEO VALLÉS, José Rafael. *Sobre el concepto de arbitrariedad en arquitectura*. Madrid: Discurso de acceso a la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 2005.

_____. “La tradición moderna entre la continuidad y al ruptura”. In: *Arquitectura y Ciudad. La tradición moderna entre la continuidad y la ruptura*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2007, pgs.

MUNTAÑOLA, Josep. *Christopher Alexander 1973*. Barcelona: Cuadernos de arquitectura y urbanismo (Colegio Oficial de Arquitectos de Cataluña y Baleares N° 96), 1973, p.44-45.

PESCI, Rubén (Coordinador). *El estructuralismo de Christopher Alexander*. Buenos Aires: Espacio Editora y CEPA (Centro de Estudios y proyección del ambiente), 1977.

RAGUE ARIAS, María José. *Christopher Alexander: su visión de la arquitectura, su lenguaje arquitectónico*. Barcelona: CAU Construcción, Arquitectura, Urbanismo N°7, 1971, p. 52-57.

_____. *Christopher Alexander y la memoria*. Barcelona: Jano arquitectura, decoración y humanidades N°23, 1975, p. 28-29.

RUDOFISKY, Bernard. *Arquitectura sin arquitectos Breve introducción a la arquitectura sin genealogía*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1973.

TRÍAS, Eugenio. *La lógica del límite*. Barcelona: Editorial Destino/ ensayos, 1991.

VITRUVIO. *Los diez libros de la arquitectura*. Asturias: Eureka, 1999.

